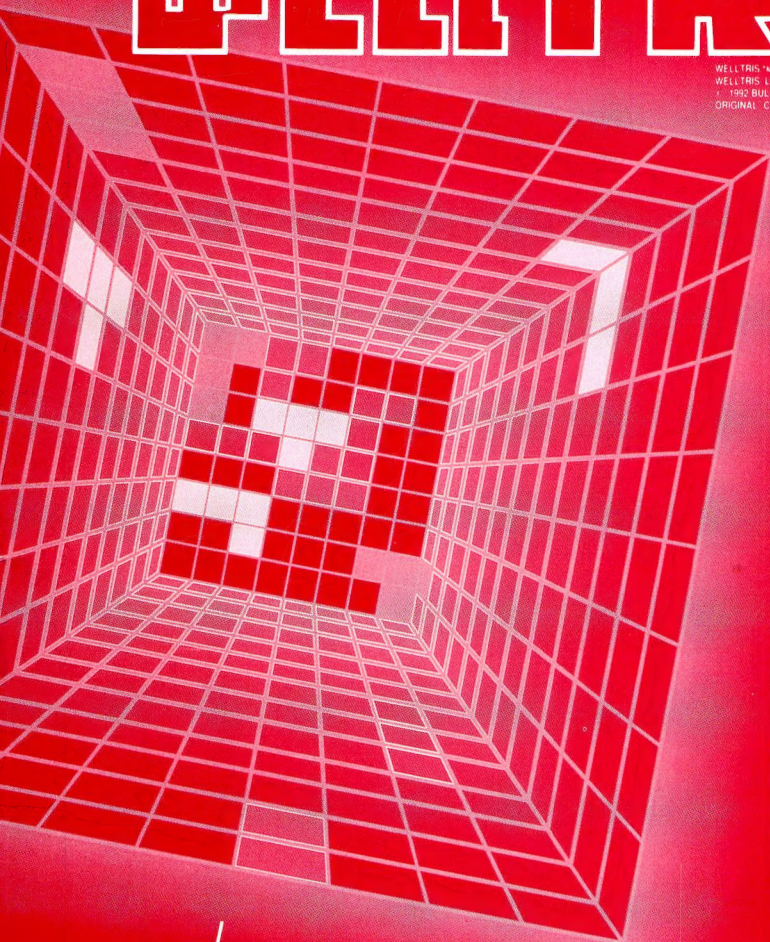


ウェルトリス

# WELTRIS

WELTRIS™ TM AND © 1989 DOKA  
WELTRIS LICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE  
© 1992 BULLET-PROOF SOFTWARE ALL RIGHT RESERVED  
ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY ALEXEY PAJITNOV



取扱説明書



- MEG-DOSは（株）エス・ピー・エスの登録商標です。
- WELLTRIS™は有限会社ビーピーエスの著作権でありWELLTRIS™を製造、販売し、またはこれにおける出版、広告を行う等、WELLTRIS™に関する日本国内における全ての権利は有限会社ビーピーエスに独占的に帰属します。
- WELLTRIS™は有限会社ビーピーエスの登録商標です。
- 本製品の一部、または全部を有限会社ビーピーエスの書面による許可無く複写・複製する事は、その形態を問わず禁じます。
- マニュアルの内容は将来予告無く変更する場合があります。
- このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、当社に無断で使用することはできません。特にレンタル業等への使用はかたくお断りします。

# もくじ

<input type="checkbox"/> はじめに	1
<input type="checkbox"/> ご注意	1
<input type="checkbox"/> コピーライト	1
1. 必ずお読みください	2
<input type="checkbox"/> 製品構成	2
<input type="checkbox"/> 必要な機器	2
<input type="checkbox"/> 注意	3
<input type="checkbox"/> FM音源でBGMを楽しむ場合は	3
<input type="checkbox"/> フロッピーディスクの取り扱い注意	3
<input type="checkbox"/> 書き込みノッチについて	3
2. WELLTRIS™の起動方法	6
<input type="checkbox"/> 起動方法	6
<input type="checkbox"/> データディスクについて	9
3. 画面構成の説明	10
<input type="checkbox"/> タイトル画面	10
<input type="checkbox"/> メインメニュー画面	11
<input type="checkbox"/> ゲーム画面	12
<input type="checkbox"/> ランキング画面	13
4. 操作方法	14
<input type="checkbox"/> 操作方法	14
5. ゲームの遊び方	16
<input type="checkbox"/> WELLTRIS™の基本ルール	16
<input type="checkbox"/> WELLTRIS™のルール	19
<input type="checkbox"/> ランキング	21
<input type="checkbox"/> エンディング	21
<input type="checkbox"/> ゲームを終了する場合	22
6. WELLTRIS™について	23
<input type="checkbox"/> WELLTRIS™がウマくなるテクニック	23
<input type="checkbox"/> WELLTRIS™点数表	25
<input type="checkbox"/> WELLTRIS™レベル表	25
<input type="checkbox"/> 登場するピース	26
7. お問い合わせ	27
<input type="checkbox"/> クレジット	30

## ☐ はじめに

このたびは、弊社製品「WELLTRIS™」をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございました。ご使用になる前に、このゲームマニュアル（本書）をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。

なお、このゲームマニュアルはパッケージと共に大切に保管して下さい。

## ☐ ご注意

1. このプログラムおよびマニュアルの一部、または全部を無断で複製することは法律により禁じられています。
2. このプログラムおよびマニュアルは、個人として使用するほかは、著作権により有限会社ビーピーエスに無断で使用することはできません。
3. この製品の仕様は、将来予告なしに変更する場合があります。
4. 製品は万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点や誤り、記載もれなどお気づきの点がございましたら、弊社までご連絡くださるようお願い申し上げます。

## ☐ コピーライト

WELLTRIS™

TM and ©1989 DOKA.

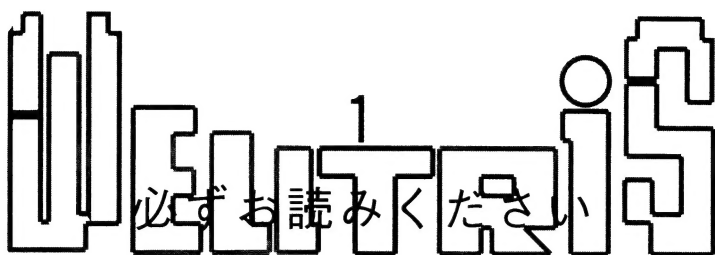
WELLTRIS LICENCED TO BULLET-PROOF SOFTWARE.

©1992 BULLET-PROOF SOFTWARE.

ALL RIGHTS RESERVED.

ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN

BY ALEXEY PAJITNOV.



## ☐製品構成

本製品は、下記の品物から構成されています。

- |            |     |
|------------|-----|
| ●ゲームディスク   | 1 枚 |
| ●データディスク   | 1 枚 |
| ●マニュアル（本書） | 1 冊 |
| ●アンケートはがき  | 1 部 |
| ●保証書       | 1 部 |

## ☐必要な機器

本製品をプレイするには、次の機器が必要です。

- コンピュータ本体
- CRT高解像度アナログディスプレイ（640×400ドット）

\*本製品はユーザーズメモリーが640KBytes、VRAMが256KBytes以上装着されている機種で動作します。

\*本製品の動作スピードは、コンピュータ本体のCPUが80286を基準にしました。

\*機器の接続／設定方法については、各機種のマニュアルを参照してください。

\*ノート型パソコンでプレイする場合、CRTディスプレイは必要ありません。コンピュータ本体に付属の液晶ディスプレイでお楽しみください。

\*WELLTRIS™ノート用は、モノクロ液晶ディスプレイを対象とした開発を行いました。したがって、カラー液晶ディスプレイでプレイする場合、グラフィックの表示がデスクトップ用と異なりますが、バグではありません。ご了承ください。

## □注意

- ・ハードディスクにプログラムをインストールすることはできません。
- ・パーソナルコンピュータ本体の仕様が先に記した内容にあったものでも動作しない本体（機種）があります。動作可能な機種の確認は、商品パッケージ（外箱）を参照してください。

## □FM音源でBGMを楽しむ場合は・・・

FM音源でBGMを楽しむ場合は、コンピュータ本体にFM音源ボードが装着されている必要があります。本製品は、次の機種に対応しています。

### ●PC-9801-26K（日本電気）

- \*サウンドボードの装着については、サウンドボードのマニュアルを参照してください。

## □フロッピーディスクの取り扱い注意

1. 極端な温度条件下や湿気の多い場所での使用、及び保管はしないで下さい。
2. 故障の原因となりますので、ディスクを汚したり傷をつけないで下さい。また、ディスクに水をかけたり火に近づけたりしないで下さい。
3. ディスクを曲げたり、ディスクに重いものをのせたりしないで下さい。また、強いショックを避けて下さい。
4. 磁気を持っているものに、ディスクを近づけないようにして下さい。また、絶対に分解しないで下さい。

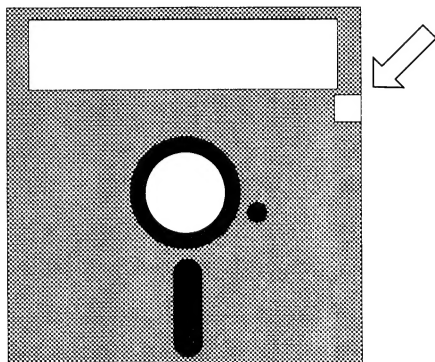
## □書き込みノッチについて

フロッピーディスクには、ディスクに保存されたプログラムやデータを保護するための「穴」が空いています。これを「ノッチ」と呼びます。

5インチフロッピーディスクと3.5インチフロッピーディスクとでは、保護の方法が異なりますので、注意してご使用下さい。

### ● 5 インチフロッピーディスク

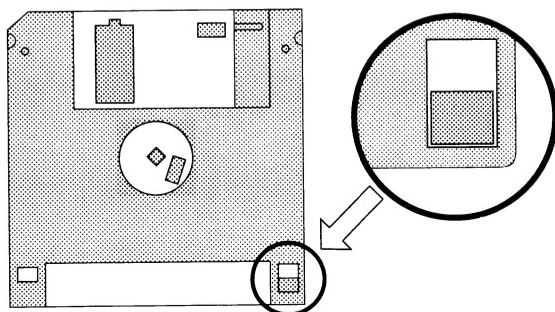
書き込み禁止の状態にするには、銀色のプロテクトシールをディスク右上の「ノッチ」がふさがるように貼り付けます。弊社製品の高密度フロッピーディスクは、「ノッチ」が切り込まれていないか、プロテクトシールが製品出荷時に貼り付けられ、書き込み禁止の状態になっています。プロテクトシールが貼ってある場合は、絶対にプロテクトシールをはがさないでください。



### ● 3.5 インチフロッピーディスク

書き込み禁止の状態にするには、ディスク（図を参照）の「ノッチ」を穴の空いた状態にします。

弊社製品の3.5インチフロッピーディスクは、ノッチが穴のあいた状態で出荷されています。絶対に「ノッチ」のスライダー（黒い四角のプラスチック片）を動かさないでください。





万一弊社製品のご購入時に、すでにフロッピーディスクが書き込み可能な状態の場合は、誠に恐縮ですが書き込み禁止の状態にしてください。  
ただし、データディスクには書き込み可能な状態になっている場合があります。

# WELT<sup>2</sup>TRIS™の起動方法

## □ 起動方法

### ■ デスクトップ型パソコン（PC-9801VM/UVなど）で起動する

- ①ドライブにはフロッピーディスクを入れない状態で、CRTディスプレイ、コンピュータ本体の順に電源をONにします。
- ②ゲームディスクをドライブ1に、データディスクをドライブ2に入れます。
- ③コンピュータ本体のリセットスイッチを押します。
- ④しばらくすると、プログラムが起動します。

### ■ ノート型パソコン（PC-9801N/NVなど）で起動する

（フロッピーディスクドライブが1台の場合）

- ①コンピュータ内蔵のプログラムメニューを起動し、「モード設定」を次のように設定します。

1. RAMドライブ用のメモリの使用	→ RAMドライブ
2. システム起動装置の指定Ⅰ	→ 標準
3. システム起動装置の指定Ⅱ	→ FD
4. 第一ドライブの指定	→ FD
5. RAMドライブライトプロテクト	→ しない
6. 内蔵モデムの使用	→ しない

- ②フロッピーディスクドライブにデータディスクを入れて、コンピュータ内蔵のプログラムメニューの中の「FD→RAMドライブコピー」を選び、画面の指示にしたがってデータディスクをRAMドライブにコピーします。
- ③コンピュータ内蔵のプログラムメニューを終了します。

④ゲームディスクをフロッピーディスクドライブに入れます。

⑤コンピュータ本体のリセットスイッチを押します。

⑥しばらくすると、プログラムが起動します。

\*モードの設定について、詳しくはコンピュータ本体のマニュアルを参照してください。

■ノート型パソコン（PC-386NOTE W2など）で起動する

（フロッピーディスクドライブが2台の場合）

①コンピュータ内蔵のプログラムメニューの「モード設定」を次のように設定します。

1. RAMドライブ用のメモリの使用	→	使用しない
2. システム起動装置の指定Ⅰ	→	標準
3. システム起動装置の指定Ⅱ	→	FD
4. 第一ドライブの指定	→	FD
5. RAMドライブライトプロテクト	→	しない / する どちらでもOK
6. 内蔵モデムの使用	→	しない

②コンピュータ内蔵のプログラムメニューを終了します。

③ゲームディスクをフロッピーディスクドライブ1に  
データディスクをフロッピーディスクドライブ2に入れます。

④コンピュータ本体のリセットスイッチを押します。

⑤しばらくすると、プログラムが起動します。

\*モードの設定について、詳しくはコンピュータ本体のマニュアルを参照してください。

\*ご注意

本製品をノート型パソコンで使用される場合、CPUのモードは286  
または386モードに設定して下さい。

V30相当モードでは使用しないで下さい。

■デスクトップ型及びノート型パソコン（PC-386SF1など）で起動する  
（フロッピーディスクドライブが1台の場合）

- ①コンピュータ本体にあるディップスイッチ「SW1-4」を増設ドライブ優先（通常ON）に切り替えてください。
- ②ソフトウェアディップスイッチで設定する場合、HELPキー（エプソン製品の場合 CTRL+GRPH）を押しながらコンピュータ本体の電源をONにして、画面にしたがって設定してください。
- ③ゲームディスクを増設ドライブ1に、データディスクを増設ドライブ2に入れます。
- ④コンピュータ本体のリセットスイッチを押します。
- ⑤しばらくすると、プログラムが起動します。

\*ディップスイッチの設定について、詳しくはコンピュータ本体のマニュアルを参照してください。

■ノート型パソコン（PC-386NOTE AEなど）で起動する  
（フロッピーディスクドライブが1台でRAMドライブカードを使用する）

- ①RAMドライブカードをコンピュータ本体の横にあるスロットに入れます。
- ②コンピュータ内蔵のプログラムメニューを起動し、データディスクの内容をRAMドライブカードにコピーしてください。
- ③コンピュータの動作設定を次のように設定します。

- |                   |        |
|-------------------|--------|
| 1. 内蔵フロッピー／IC カード | → 使う   |
| 2. ROMディスク        | → 使わない |
| 3. 増設フロッピー        | → 使わない |
| 4. 内蔵フロッピーを優先     |        |

- ④コンピュータ内蔵のプログラムメニューを終了します。
- ⑤ゲームディスクをフロッピーディスクドライブに入れます。
- ⑥コンピュータ本体のリセットスイッチを押します。
- ⑦しばらくするとプログラムが起動します。

\*RAMドライブカードは別途お買い求めください。

\*モードの設定、データディスクコピーの方法について、詳しくはコンピュータ本体のマニュアルを参照してください。

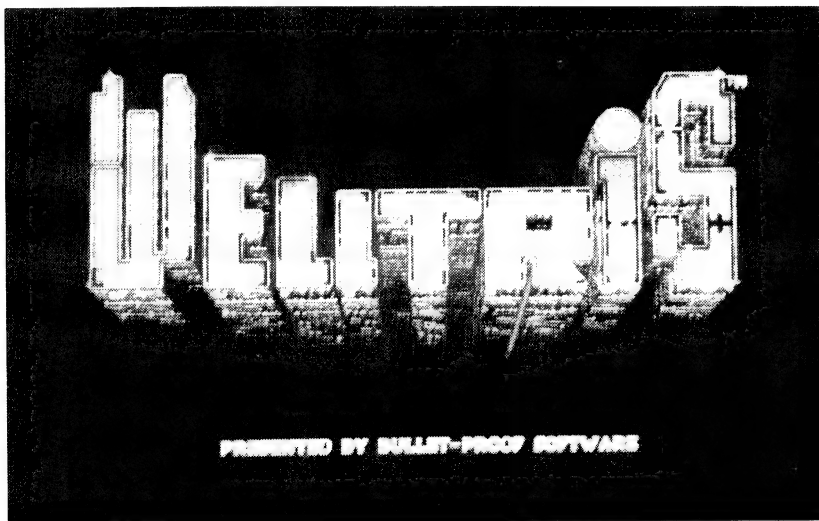
## □データディスクについて

データディスクは、MS-DOSのFORMATコマンドを利用して作成したディスクを利用することができます。フォーマットしたフロッピーディスクを本書で説明しているデータディスクと交換して起動してください。

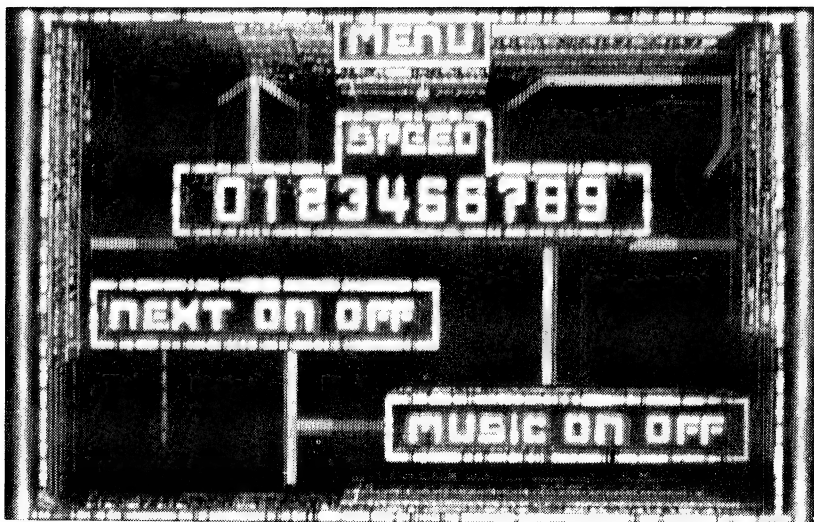
また、ゲームの途中でデータディスクを交換することは絶対にしないでください。

# 3 画面構成の説明

## □タイトル画面



## □メインメニュー画面



### ①スピード設定

落ちてくるピースのスピードを設定します。設定する数字が低いほどピースのスピードが遅く、数字が高いほどピースのスピードが速くなります。

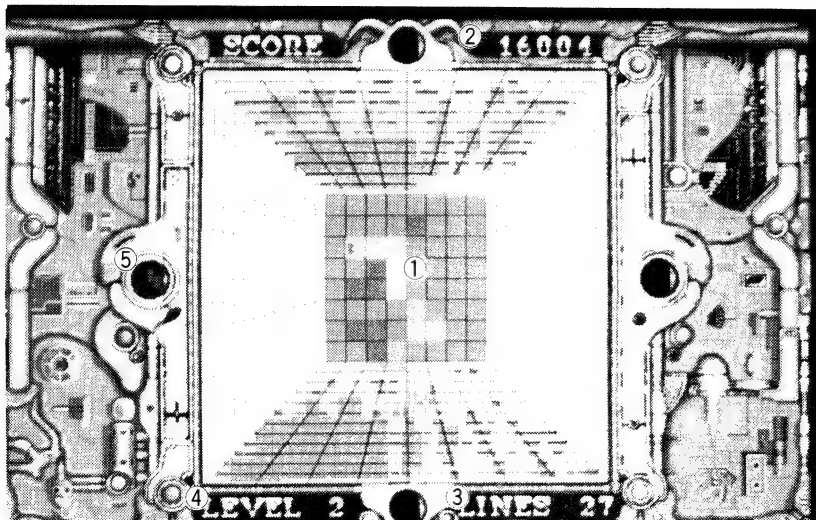
### ②ネクスト設定

ゲームで、次に登場するピースの表示をする（ON）かしない（OFF）を設定します。

### ③BGM設定

ゲームで、BGM／効果音を流す（ON）か流さない（OFF）を設定します。

## □ゲーム画面

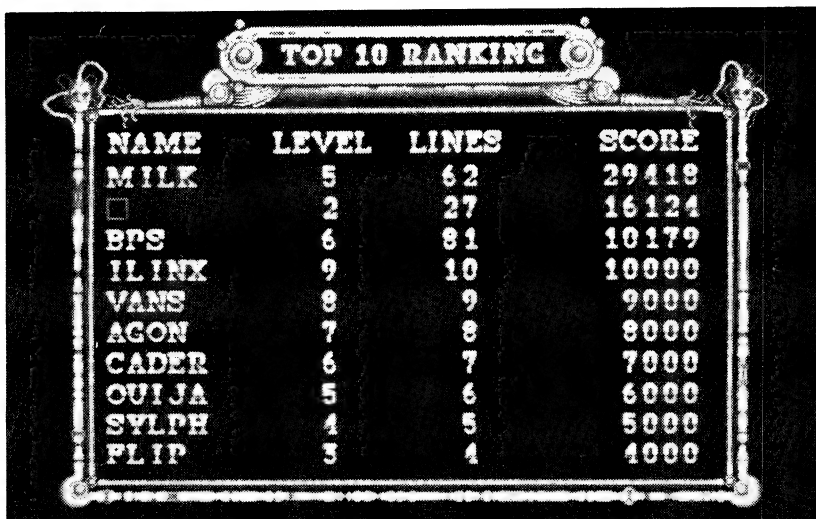


- ①プレイフィールド  
ゲームをプレイするエリアです。
- ②SCORE (スコア)  
現在の点数を表示します。
- ③LINES (ラインズ)  
消したラインの数を表示します。
- ④LEVEL (レベル)  
現在のレベルを表示します。  
レベルの数字が大きいほど得点が高くなります。
- ⑤NEXT (ネクスト)  
次に登場するピースを表示します。  
ピースは、表示された場所の面から登場します。



## □ランキング画面

終了したゲームの結果を表示します。



NAME	LEVEL	LINES	SCORE
MILK	5	62	29418
□	2	27	16124
BPS	6	81	10179
ILINK	9	10	10000
VANS	8	9	9000
AGON	7	8	8000
CADER	6	7	7000
OUIJA	5	6	6000
SYLPH	4	5	5000
FLIP	3	4	4000

この他に、ポーズ画面、ゲーム終了画面などがあります。

# Welltris<sup>4</sup>

## 操作方法

### □操作方法

#### ■デスクトップ型パソコン（PC-9801VM／UVなど）

WELLTRIS™は、キーボードでのみプレイすることができます。マウスやコントロールパッドでプレイすることはできません。デスクトップ用とノート用とでは操作するキーが異なりますのでご注意ください。



（スペースキー）

- ・・・ ①ゲームで、ピースを落します。
- ②各種メニューで、コマンド（カーソル位置）を決定して次の設定に進みます。
- ③デモからメインメニューを起動します。
- ④ランキング画面で文字入力を終了します。



- ・・・・・・ ①ゲームで、ピースを下に移動します。



- ・・・・・・ ①ゲームで、ピースを左に移動します。
- ②各種メニューでカーソルを左に移動します。



- ・・・・・・ ①ゲームで、ピースを右に移動します。
- ②各種メニューでカーソルを右に移動します。



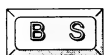
- ・・・・・・ ①ゲームで、ピースを上移動します。



- ・・・・・・ ①ゲームで、ピースを右回転（時計まわり）します。



- ..... ①メインメニューで、一つ前のコマンドに戻ります。
- ②ゲームで、ゲームポーズの実行／解除を切り替えます。



- ..... ①ランキング画面で文字入力するとき一つ前の文字に戻ります。

## ■ノート型パソコン（PC-9801N／NV PC-386NOTE W2など）

WELLTRIS™は、キーボードでのみプレイすることができます。マウスやコントロールパッドでプレイすることはできません。



（スペースキー）

- ..... ①各種メニューで、コマンド（カーソル位置）を決定して次の設定に進みます。
- ②デモからメインメニューを起動します。
- ③ランキング画面で文字入力を終了します。



- ..... ①ゲームで、ピースを下に移動します。



- ..... ①ゲームで、ピースを左に移動します。
- ②各種メニューでカーソルを左に移動します。



- ..... ①ゲームで、ピースを右に移動します。
- ②各種メニューでカーソルを右に移動します。



- ..... ①ゲームで、ピースを上移動します。



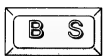
- ..... ①ゲームで、ピースを右回転（時計まわり）します。



- ..... ①ゲームで、ピースを落とします。



- ..... ①メインメニューで、一つ前のコマンドに戻ります。
- ②ゲームで、ゲームポーズの実行／解除を切り替えます。



- ..... ①ランキング画面で文字入力するとき一つ前の文字に戻ります。

# WELLTRIS

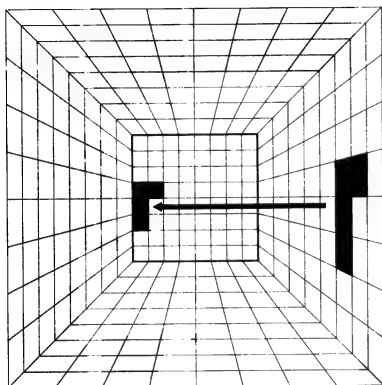
5  
ゲームの遊び方

## □WELLTRIS™の基本ルール

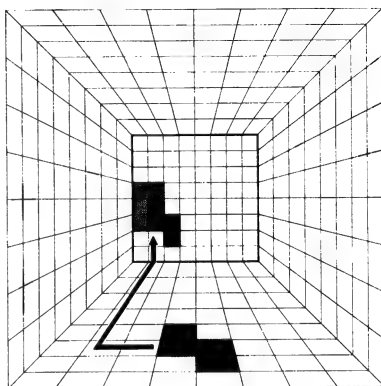
このゲームは、井戸の底を上から覗くようなビューになっています。

4つの四角形で構成されたピース（テトラミノ）がプレイフィールドの側面上部からランダムで1つずつ落ちてきます。ピースがどの側面から落ちてくるかはランダムです。テトラミノを操作して底面でラインをつくると、つくったラインのブロックが消えてなくなります。ラインはタテ、ヨコ、どちらの方向につくってもOKです。次に落ちてくるピースは、登場する側面のネクストウィンドウに表示されます。ある規定ライン数をつくると、レベルが1段階UPして、ピースの落ちてくるスピードが速くなります。

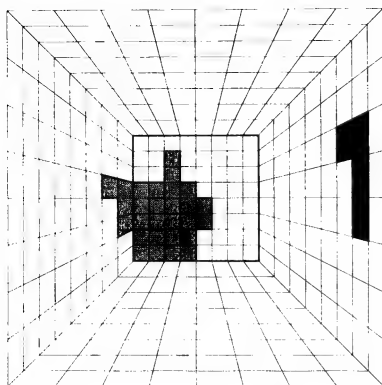
4つの側面がシャットアウトになるとゲームオーバーです。



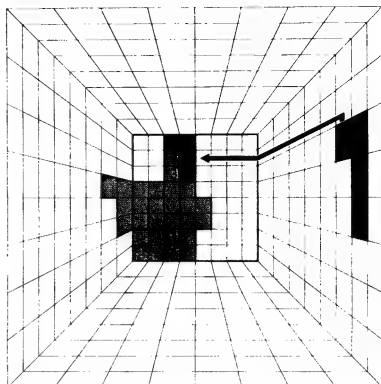
①こんなピースが落ちてきました。左端に落としてみましょう。



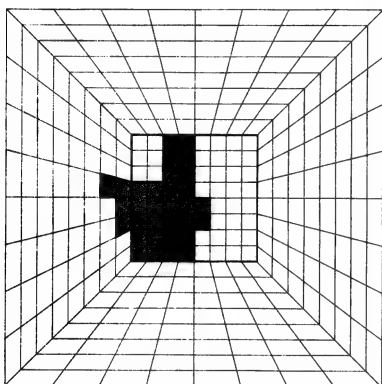
②次に出てきたピースをすき間のできないように落とします。



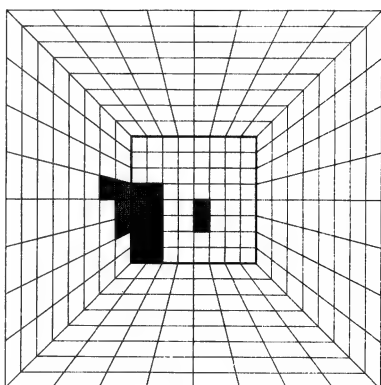
③しばらくすると、このような展開になりました。



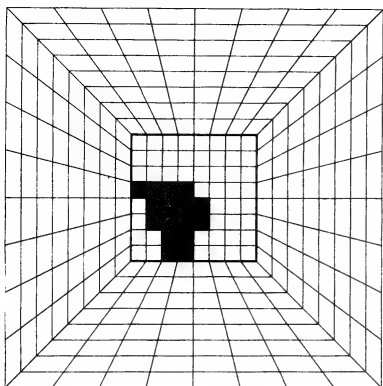
④登場したピースをこの位置に落とすと  
.....。



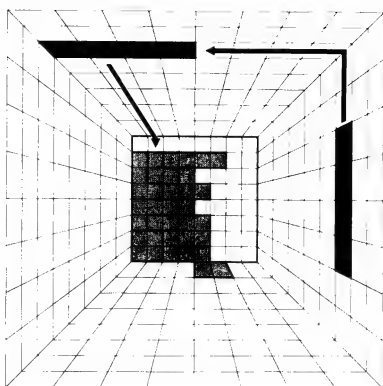
⑤底面にラインをつくることができました。



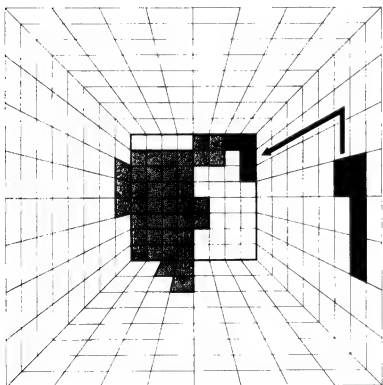
⑥つくったラインが底面からなくなり  
.....。



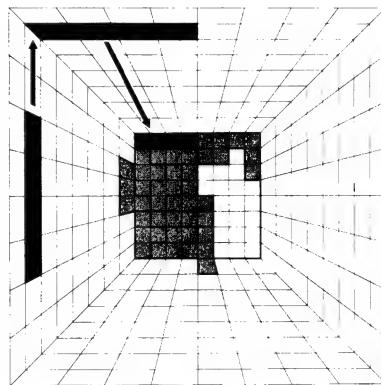
⑦側面にあったブロックが底面に落ちてきました。



⑧一度に4ラインつくることもできます。  
1ラインよりも高得点となります。



⑨しかし、一度に5ライン（WELLTRISといひます）をつくることができます。  
図のようにブロックを底面につくり・・・。



⑩長いピースを図のように落とせば一度に5ラインをつくることができます。

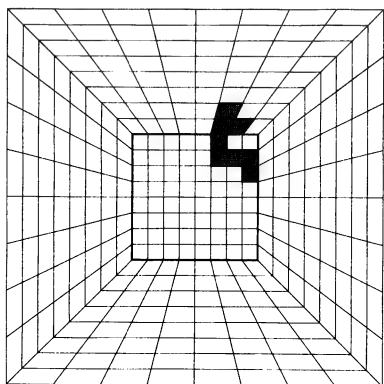
## □WELLTRIS™のルール

ここでは、いくつかのルールを説明します。

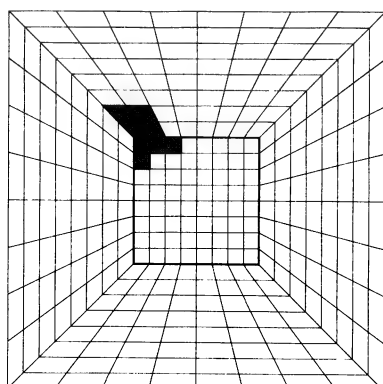
### ■側面がシャットアウト！

ピースを側底面に落とすことができずに、側面の部分に残ってしまった場合、その側面は一時的に使うことができなくなります。使えなくなる時間は、側面に残ってしまったピースの四角形の数により、落ちてくるピースの回数分使えません。

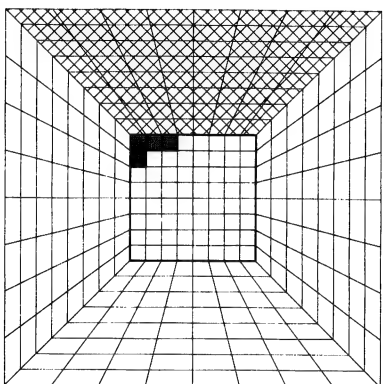
《図①》



《図②》



《図③》



図①の場合、側面に3ブロックが残っています。側面は使うことができます。1ブロックでも側面にピースの一部を落とすことができます。

図②の場合、ピースの一部が底面に落とすことができないと、側面が使えなくなります《図③》。この側面を元通り使えるようにする場合は、4ピースを底面に落とせば側面を使うことができます。

側面が使える状態になっても、側面に残したブロックは消えません。ジャマなブロックをうまく消して側面に残ったブロックを底面に落としていきましょう。

2つの側面にまたがる状態でピースを落としたときは、その2つの側面がシャットアウトになります。

#### ■5ブロックのピースが登場！

LEVEL6以上になると、5ブロックのピースが登場！うまくピースを底面に落とせば、6ラインをつくることも夢ではなくなるぞ！

5ブロックのピースが登場するとき、ネクストに？が表示されます。どのようなブロックが落ちてくるかはわかりません。

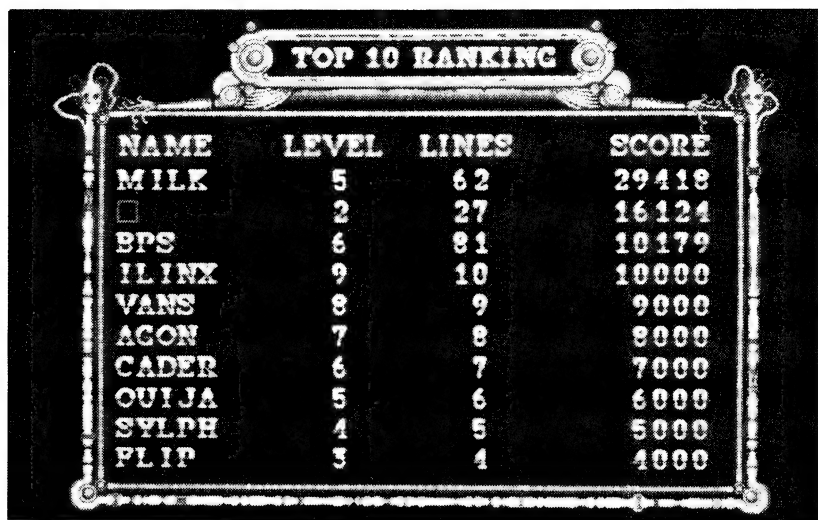
#### ■ピースの落ちる速さについて

メインメニューのSPEEDで設定した数字が大きいほど、ピースの落ちるスピードが速くなります。また、SPEEDとLEVELの数値は比例しています。したがって、SPEEDを大きい数字に設定してプレイすると、その数値と同じレベルになるまで、ピースの落ちるスピードは変化しません。また、LEVEL9からはピースの落ちるスピードは変化しません。

例：SPEEDを5に設定→LEVEL5までピースの落ちるスピードは変化しない  
LEVEL6から速くなります。



## □ランキング



NAME	LEVEL	LINES	SCORE
MILK	5	62	29418
□	2	27	16124
BPS	6	81	10179
ILINX	9	10	10000
VANS	8	9	9000
AGON	7	8	8000
CADER	6	7	7000
OUIJA	5	6	6000
SYLPH	4	5	5000
FLIP	3	4	4000

ゲームオーバー後、得点がTOP 10に入っていると、スコア表にイニシャルを入力できます。イニシャルは、キーボードから入力します。入力できる文字は、英大文字と数字です。数字はテンキーから入力できません。5文字まで入力できます。

## □エンディング

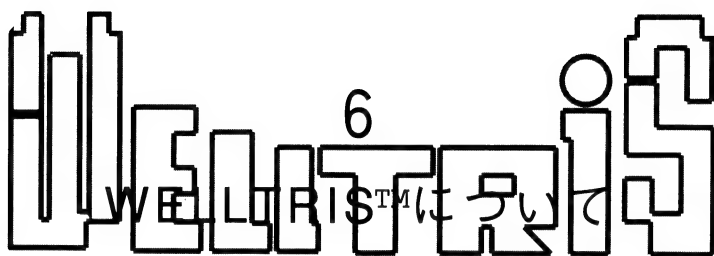
ゲームオーバー後、TOP 10のランキング1位となり、LINESが200を越えていると、エンディング画面が現れます。

□ゲームを終了する場合

TOP 10 RANKING			
NAME	LEVEL	LINES	SCORE
MILK	8	63	29418
BPS	4	24	10179
ILINX			10000
VANS			9000
AGON			8000
CADER	6	7	7000
OUIJA	5	6	6000
SYLPH	4	5	5000
FLIP	3	4	4000
LEWIS	2	3	3000

ランキング画面の終了後、ゲームを続けるか続けないかのメッセージが表示されます。ゲームを新たに始める場合は「YES」を、ゲームを終了する場合は「NO」を選んで  (スペース) を押してください。

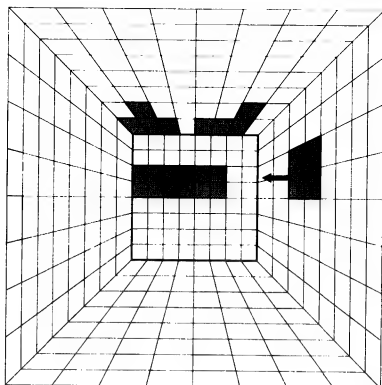
ただし、エンディング画面が表示される場合、このメッセージは表示されません。この場合にゲームを終了するときは、メインメニュー画面が表示されているときに、フロッピーディスクを取り出してから、電源をOFFにしてください。



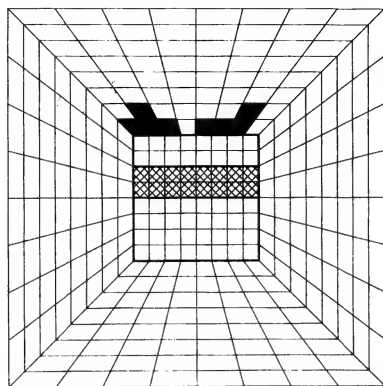
## □WELLTRIS™がウマくなるテクニック

画面に残ったブロックを底面にウマく落とす方法を紹介します。

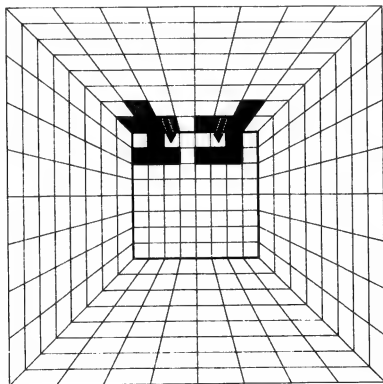
- ①残ったブロックは上の側面にあります。底面の上4列のエリアに横方向にラインをつくることによって側面のブロックを誘導します。



- ②側面のブロックが底面に落ちる段階は、底面で作ったライン数と同じです。1ラインつくれば1段、2ラインつくれば2段落ちます。



- ③右の図は2段落ちた状態です。



## □WELLTRIS™点数表

得点の計算方法は次の通りです。

$$\text{①得点} = \text{消去ライン数} \times (\text{LEVEL} + 1) + \text{ピースを落とした高さ分のマス数} \quad *1$$

\*1：消去ライン数にあてはまる点数は次の通りです。

ライン数	点 数
1ライン	10点
2ライン	20点
3ライン	40点
4ライン	160点
5ライン	5000点
6ライン	10000点

②プレイフィールドからブロックを全部消すと、そのときの得点が2倍です。

※メインメニューで「SPEED」を高く設定しても、ゲームスタート時の得点はLEVEL0で計算されます。

## □WELLTRIS™レベル表

ある規定ラインをクリアするとLEVEL（レベル）が1段階高くなります。  
レベルと規定ライン数の表は次の通りです。

レベル	規定ライン数	L I N E S
0	10ライン	10
1	10ライン	20
2	10ライン	30
3	10ライン	40
4	20ライン	60
5	20ライン	80
6	20ライン	100
7	20ライン	120
8	20ライン	140
9	エンドレス	エンドレス

LEVEL9になると、ゲームはエンドレスになります。

## □登場するピース

登場するピースは次の通りです。

### ■ 4 ブロック



### ■ 5 ブロック





弊社では、製品について厳重に梱包した上、細心の注意を払って製品を発送しております。

万一、輸送上のトラブルが起こった場合には、ご一報いただければ新しい製品と交換いたします。

取扱説明書の作成にあたり、なるべく詳細な説明を心がけたつもりですがご理解できないところは、実際にコンピュータと向き合って納得のいくまでお確かめください。それでも疑問点が解決できないときには、購入された販売店に問い合わせるか、下記の要領でお問い合わせください。なお、その際には、コンピュータ本体をお手元に置くか、操作手順をご確認の上、ご連絡ください。

お電話にて連絡する場合には、回線が込み合いご迷惑をおかけすることもありますので、なるべく封書でお願いいたします。封書には、下記の要領で記入したものを同封してください。記入されていない項目が一つでもありますと、回答できかねる場合があります。

十分ご注意ください。

## 1. 送付先・連絡先

〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 ユニオンビル5F  
有限会社ビーピーエス 開発第二部／管理課  
TEL (045) 931-0151

※祝祭日を除く月曜日から金曜日までの

9:00~12:00・13:00~17:00に受け付けます。

## 2. 記入方法

- (1) お客様の氏名、住所（郵便番号も含む）、電話番号（市外局番も含む）
- (2) 製品名、製品バージョン（ない場合は記入しなくてかまいません）  
媒体名、製品シリアル番号
- (3) 機器構成  
本体装置名、メモリ容量、CRT装置名アナログ／デジタル装置名  
フロッピーディスク装置名
- (4) その他、お気づきの点がございましたら、どのような点でもご連絡ください。

## 3. 修理について

本製品には保証書が添付されています。保証期間中でも、保証書の内容から逸脱した状態の場合、有償修理実費を頂きます。保証期間終了後も同様です。

必ず、保証書をご一読ください。

有償修理の場合、弊社規定により実費を請求いたしますので、ご了承ください。

故障状況	修理金額	消費税	合計金額
ディスク破損による故障	1,500円	45円	1,545円
プログラムファイルの損傷	1,500円	45円	1,545円

\*データディスクの損傷につきましては、弊社で修理できませんので、ご了承ください。

\*有償修理の場合、弊社までの送付料金はおお客様のご負担とさせていただきます。

\*弊社に修理品を送付する場合は、保証書をよくお読みの上、弊社開発部第二部／管理課まで送付をお願いいたします。

お問い合わせの内容は、できるだけ製品の取扱説明書に記されている用語を用いて、具体的かつ明確に記述してください。なお、障害と思われる現象については、その現象を再現可能な情報が必要です。弊社で再現調査を行うために必要な情報、現象を詳しくお書き添えください。また、データディスクがある場合は、そのコピーも同封していただければ、調査を迅速に行うことができます。なお、本製品で保証しているハードウェア構成以外のお問い合わせに関しては、お答えできない場合もあります。



また、お客様固有と思われるアプリケーションの設計、作成、運用、保守については、弊社のサポート範囲以外ですので、お問い合わせいただいても回答できません。

ご了承くださいるようお願いいたします。

#### 4. アンケートはがきについて

本製品は「アンケートはがき」が同梱されています。これは、本製品をお買い上げいただきましたお客様のご意見をもとに、今後の弊社製品の資料とさせていただきます。

☐ クレジット

**PRODUCER**

**YASUAKI NAGOSHI**

**ORIGINAL CONCEPT**

**ALEXEY PAJITNOV**

**SCENARIO UPDATE**

**TETSUYA MATSUKATA**

**Urban brain corp.**

**PROGRAM & GRAPHICS**

**Urban brain corp.**

**MUSIC DRIVER**

**KAZUYA TAKAHASHI**

**MUSIC COMPOSER**

**HIROSHI SUZUKI**

**HARUKO SETO**

**TAKAHISA KABASAWA**

**QUALITY ASSURANCE**

**NORIO FUJITA**

**MASAYOSHI TAKATORI**

**ELJIRO OKAMOTO**

**TOSHIHIKO KITAZAWA**

**KIMIO MATSUMURA**

**SHUN-ICHI NANTO**

**MANUAL DESIGN**

**SANAE MATSUMOTO**

1992年 1月20日初版第1刷発行



**ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE**

〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 ユニオンビル5F. TEL.045-931-0151